

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI DI SMPIT AR-RAIHAN BANTUL

Riswanda Himawan¹, Luluk Mahdhuroh², Ludviana Eka Purnami³

^{1, 2, 3}Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

E-mail: ¹Riswanda1700003043@webmail.uad.ac.id, ²Lulukmah27@gmail.com,

³Ludviana1700003061@webmail.uad.ac.id

Abstrak: Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif mencari dan menggali materi yang diajarkan. Selain itu dalam kurikulum 2013 siswa juga dilatih untuk menerapkan keterampilan abad 21 atau lebih dikenal dengan keterampilan 4C dengan penjabarannya yakni *Colaboration*, *Comunication*, *Crithical thingking*, dan *Creative*. Dalam menerapkan keempat keteampilan tersebut, seorang pendidik membutuhkan suatu model pembelajaran yang pas, agar keempat keterampilan tersebut dapat ditanamkan kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang pas dan dapat digunakan oleh pendidik khususnya pendidik bahasa dan sastra Indonesia dalam konteks pembelajaran berbasis 4C ini adalah model pembelajaran *discovery learning*. Tujuan penelitian dalam judul ini adalah untuk mengetahui ketertarikan siswa dan meningkatnya semangat siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Metode penelitian dalam penelitian ini dengan pengamatan langsung (observasi). Hasil menunjukkan berdaarkan pengamatan siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan melalui model *discovery learning* dan mengkolaborasikan media digital sebagai media pembelajar.

Kata Kunci: Pembelajaran, Bahasa, Abad 21

Abstract: Learning Indonesian in the 2013 curriculum requires students to more actively search for and explore the material being taught. In addition, in the 2013 curriculum students were also trained to apply 21st century skills or better known as 4C skills with the elaboration of Collaboration, Communication, Crithical Thingking, and Creative. In applying the four skills, an educator needs an appropriate learning model, so that the four skills can be instilled in students. One of the learning models that is appropriate and can be used by educators especially Indonesian language and literature educators in the context of 4C-based learning is discovery learning. The purpose of research in this title is to determine student interest and increase student enthusiasm in conducting the learning process using discovery learning models. The research method in this study is by direct observation (observation). The results show that based on observations, students are more interested in material presented through discovery learning models and collaborating digital media as learning media.

Keywords: Learning, Language, 21st Century

PENDAHULUAN

Pembelajaran teks deskripsi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP/Mts menuntut siswa untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pelaksanaan kurikulum 2013 di mana peserta didik dituntut aktif untuk dapat mendominasi proses belajar mengajar. Peserta didik aktif menggali informasi, mencari, mengidentifikasi, materi pembelajaran. Sehingga secara tidak langsung hal yang

telah dipaparkan tersebut akan mengarahkan siswa dalam kegiatan berpikir kritis. Namun di sisi lain masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara *teacher centered* yakni guru sangat mendominasi pembelajaran, metode ceramah dalam menjelaskan materi masih digunakan, tentu saja bila hal ini terus dilakukan akan mengakibatkan pembelajaran tidak menarik dan peserta didik pun menjadi bosan. (M. Afifun Na'im et al.,2015). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan pun masih berupa buku cetak dan gambar, guru belum mengaplikasikan beberapa media pembelajaran yang tentunya lebih menarik seperti permainan, kuis dan sebagainya. Seharusnya, berdasarkan pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum 2013 untuk meningkatkan keterampilan pada abad 21 yang salah satunya yakni berpikir kritis dan kreatif pendidik harus mengubah proses, cara mengajar serta penggunaan media pembelajaran. Dimana seketika guru pada awalnya mengaplikasikan metode ceramah dan tanya jawab diubah pada pembelajaran yang melatih siswa untuk menerapkan keterampilan abad 21 yang bukan lagi berpedoman pada satu jawaban di buku namun berubah menjadi berpikir kritis dan kreatif yang bersifat divergen yakni penemuan jawaban atau cadangan jawaban yang bervariasi, serta berusaha menghubungkan lingkungan belajar dengan proses berpikir kritis dan kreatif peserta didik (M. Afifun Na'im et al.,2015) Jika mengacu pada pembelajaran yang berorientasi pada kurikulum 2013 peserta didik akan lebih efektif diajak untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Wahyu Dwi Lestari,2017) dalam hal ini seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai senjata untuk menerapkan hal tersebut guru harus menggunakan salah satu model pembelajaran yang pas untuk mengaktifkan siswa, salah satu model pembelajaran yang pas digunakan untuk mengaktifkan siswa yakni model pembelajaran *discovery learning*.

Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dimulai dari kegiatan orientasi, apresepsi, motivasi, pemberian acuan, pemberian rangsangan, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan yang terakhir mengkomunikasi dengan cara mempresentasikan hasil dari kegiatan *discovery learning* tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode observasi secara langsung, Guru mempraktikkan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan mengkolaborasikannya menggunakan media digital. Dari hasil pengamatan, peserta didik di SMPIT Ar-Raihan

sangat berantusias dan tertarik dengan adanya kolaborasi antara penggunaan model dan media pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran *discovery learning*, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, mengaktifkan siswa, menjadikan siswa untuk mendominasi proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengkolaborasikan antara tahap-tahap pembelajaran mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, hal ini dilakukan agar dalam kegiatan siswa yang mana siswa dituntut untuk aktif mendominasi pembelajaran, siswa tidak merasa bosan, dalam mengikuti pembelajaran.

Langkah-langkah penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran teks deskripsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan Pada Pembelajaran

a. Orientasi

Guru memberikan salam kepada peserta didik, guru menanyakan siswa yang tidak hadir, guru menyiapkan kelas untuk mengawali kegiatan pembelajaran di kelas.

Kemudian peserta didik memberikan tanggapan, respon, atau umpan balik seperti menjawab salam, menjawab siapa saja peserta didik yang tidak hadir, kemudian peserta didik bersiap-siap untuk mengawali kegiatan di kelas.

Dalam kegiatan pendahuluan ini guru dan peserta didik sama-sama menerapkan beberapa nilai karakter seperti religius, disiplin dan sebagainya. Sehingga karakter peserta didik pun akan terbentuk, melalui kegiatan pendahuluan pada suatu proses pembelajaran.

b. Apersepsi

Guru memberikan rangsangan dan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai ulasan materi pembelajaran sebelumnya, misalnya Guru menanyakan “Minggu yang lalu kita sudah mempelajari mengenai apa, Hal apa saja yang kita pelajari, apakah kalian sudah paham, guru memberikan kuis seperti pertanyaan-pertanyaan berhadiah di mana pertanyaan itu sangat berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya. Kegiatan-kegiatan ini tentu telah mengapresepsi peserta didik untuk mulai, untuk pemanasan dalam hal berpikir kritis, karena peserta didik harus mengingat-ingat materi apa sajakah yang mereka pelajari pada pertemuan yang lalu.

c. Motivasi

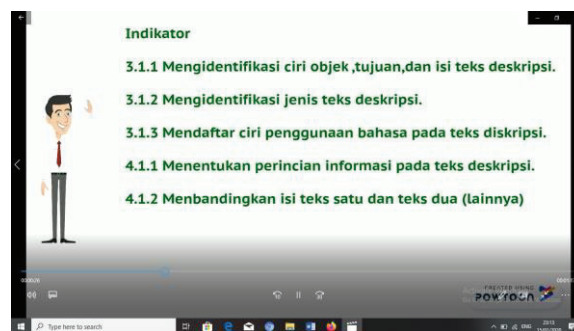
Guru menyiapkan tayangan video dalam hal ini guru bisa memanfaatkan powtoon sebagai media pembelajaran, materi-materi tersebut berisi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Sebagai contoh dapat dilihat penjelasan di bawah ini:



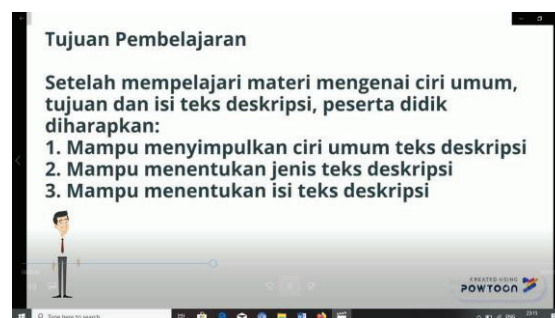
Gambar 1. Tampilan Materi

Gambar 1 berisi mengenai judul materi yang akan dipelajari, dalam kegiatan pemberian motivasi, ketika gambar ini dimunculkan dalam salindia. Guru dapat memberikan motivasi kepada peserta didik, seperti manfaat mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengapa penting mempelajari materi tersebut. Kemudian setelah siswa menjawab dengan benar, guru memberikan motivasi kepada siswa seperti memberikan tepuk tangan sebagai bentuk penghargaan, atau yang lainnya.

d. Pemberian Acuan



Gambar 2. Tampilan Indikator

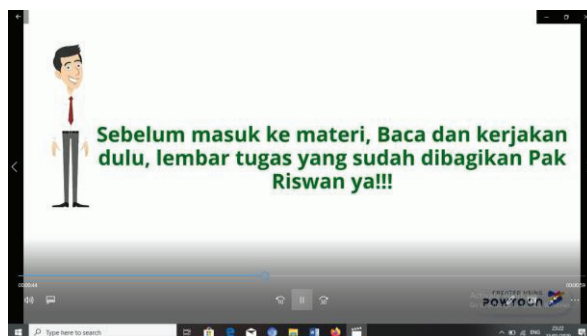


Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai indicator dari materi yang akan dipelajari, serta tujuan dari pembelajaran. Pada tahap ini Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik mengenai mekanisme penilaian, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian yang akan dilakukan,

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

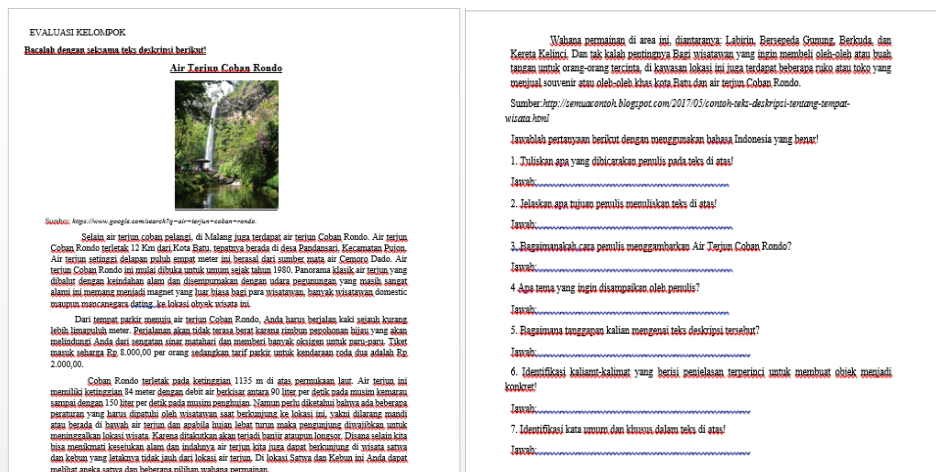
a. *Stimulaton* (pemberian rangsangan) dan *Problem Statement*



Gambar 4. Tampilan untuk Menerapkan *Stimulation* dan *Problem Statemen*

Berdasarkan tampilan gambar 4 Pada awal kegiatan inti, Guru memberikan rangsangan berupa bebrapa pertanyaan kepada peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Sehingga kegiatan berpikir kritis dan model pembelajaran *discovery learning* pun benar-benar dilaksanakan dan tertanam pada diri peserta didik.

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok menggunakan metode pembagian kelompok belajar dengan cara membagikan beberapa permen dengan label yang berbeda-beda, kemudian peserta didik mengambil permen tersebut, setelah masing-masing peserta didik menereima permen, guru mempersilakan peserta didik agar peserta didik berkumpul dan bergabung berdasarkan label permen yang diterima, seperti sisiwa yang mendapat label permen A, bergabung dengan A. B bergabung dengan B. Hal ini dilakukan agar menarik minat siswa untuk belajar, selain itu pembagian kelompok ini dilakukan agar antara peserta didik yang berdaya pikir tinggi, sedang, dan rendah saling berkolaborasi.

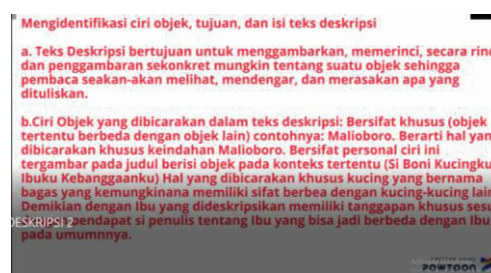


Gambar 5. Isi dari Lembar Kerja Peserta Didik

Setelah peserta didik bergabung bersama dengan kelompoknya, guru membagikan lembar kerja kepada peserta didik agar dikerjakan secara berkelompok, LKPD tersebut berisi mengenai materi-materi yang akan dibahas pada pertemuan itu. Isi dari lembar kerja, dapat dilihat pada gambar. Setelah selesai mengerjakan barulah Guru memberikan perintah, serta membimbing peserta didik untuk membahas, mencocokkan apa yang telah dikerjakan peserta didik, dengan cara mempersilakan masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Kelompok yang mendapat giliran maju ke depan dipersilakan mempresentasikan kemudian kelompok yang belum mendapatkan kesempatan untuk maju ke depan dipersilakan untuk menyiapkan beberapa pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan kepada kelompok yang maju dengan arahan guru, menyimak apa yang dipresentasikan, dan memberikan penilaian terkait sikap, kekompakkan, dan keterbacaan serta keterjelasan materi yang disampaikan.

Setelah selesai berdiskusi kelompok, barulah guru meluruskan, memberikan tambahan mengenai materi yang akan diajarkan pada hari itu juga. Seperti ciri, tujuan dari teks deskripsi berdasarkan keberlanjutan tayangan video yang digunakan dalam kegiatan dial tadi.



Gambar 6. Berisi mengenai materi lanjutan sebagai tambahan pemahaman

b. *Data Collection* dan *Data Processing*

Setelah pemberian tambahan materi, meluruskan materi guru memberikan kembali tugas kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi latihan dari beberapa materi yang disampaikan dari awal hingga akhir pelajaran. Jika tadi di awal dalam kegiatan stimulation dan steatment guru membagi sisiwa ke dalam beberapa kelompok dengan metode membagikan permen. Pada tahap ini guru memberikan tugas secara individu. Peserta didik mengerjakan lembar kerja yang telah dinbagikan secara individu. Kegiatan-kegitana yang dikerjakan oleh peserta didik yakni literasi dalam artian membaca materi, serta menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan hasil bacaan, pertanyaan-pertanyaan tersebut tergolong dalam pertansan berupa analisis yang hamper jawaban tidak ditemukan dalam teks, namun sisia berpikir kritis untuk menentukan jaaban yang akan mereka tuliskan.

c. *Verification* (pembuktian)

Dalam tahapan ini peserta didik mengkoreksi secara bersama hasil dari pengerjaan yang telah dikerjakan tadi, Guru memberikan bimbingan dalam proses ini, peserta didik dituntut untuk aktif bergantian menjawab pertanyaan.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap ini peserta didik denganbimbingan guru menarik kesimpulan terhadap pembelajaran hari itu, peserta didik bersama-sama melakukan refleksi pembelajaran, mengenai apa materi yang dibahas tadi, seperti apa itu ciri umum teks deskripsi, apa tujuan teks deskripsi, apa ciri objek tekse deskripsi. Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan hal itu, dan memberikan informasi kepada peserta didik, siap yang bisa menjaab guru memberikan hadiah berupa alat tulis seperti pena atau buku, hal ini dilakukukan agar peserta didik sangat antusias dalam menjawab. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah, guru juga menjelaskan mengenai rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Setelah itu peserta didik dipimpin oleh guru atau ketua kelas untuk melakukan doa pnutup, dan di akhir peseta didik menjawab salam penutup dari guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran teks deskripsi dapat dilkukan dengan menambahkan media pembelajaran sebagai media penunjang guru untuk menerapkan model pembelajaran tersebut. Sehingga pembelajaran pun akan terasa menarik dan menyenangkan, di samping itu pembelajaran menggunakan media digital merupakan salah satu wujud dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di

era 4.0. Secara tidak langsung guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan era pada saat ini. Kemampuan berpikir kritis peserta didik pun akan lebih mudah ditanamkan melalui media digital, sehingga penerapan model pembelajaran discovery learning dapat benar-benar diterapkan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bashtiar Ismail Adkhar. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasisi *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran IPA di SD *LABSCHOOL* UNNES. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Azwan Zain.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gina Rosarina., Ali Sudin., Atep Sujana. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1), 371-380. <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/53869167>.
- Harsiati, Titik. 2016a. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kartika, S.E. 2010. Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Diskusi Dan Discovery Terpimpin Berorientasi Sets Ditinjau Dari Kemampuan Memori Siswa Pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika di SMP Negeri 22 Surakarta. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Praptomo Baryadi Isodarus. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Imiah Kebudayaan SINTESIS*, 11(1), 1-11. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/viewFile/927/731>.
- Qurrhata A'Yun Juniarsih. 2015. Peningkatan Retensi Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Penerapan *Discovery Learning* Dan *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 18 Malang. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yunus Abidin. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.